

Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 1 de 61

# Mr.Comanda

# Punto de Venta Mr.Comanda

Manual de Usuario

La información incluida en este documento deberá ser considerada como confidencial y un secreto de industria de MRC Software y no se debe utilizar o divulgar excepto a los empleados, representantes o contratados del recipiente responsables de utilizarla dentro de la organización que adquirió las licencias del software, y quienes están sujetos a

# MRC

#### **GESTOR PUNTO DE VENTA**

Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 2 de 61

### Tabla de contenido

Introducción al Modulo de Ventas	4
Abrir o Cerrar Turno de Cajero	5
Ingresar a la opción VENTAS	
Rubros	
Artículos	12
Grupos	13
Ítem en una Cuenta	17
Combos Variables	18
Botones de Funciones	23
Otro Igual	29
Eliminar un Item de la Cuenta	30
Eliminar TODOS los Items de la Cuenta	31
Emitir Boleta	32
Medios de Pago	33
Pago Efectivo	34
Pago Cheque	35
Salir de la pantalla de Ventas	36
Ingresar a Mr.Comanda Ventas	39
Cambiar la fecha y hora en Windows	40
Abrir o Cerrar Turno de Cajero	41
Emisión de X	
Emisión del Informe de Turnos	49
Fijar Fecha para la Caja en Curso	55
Configuración del Limite de Efectivo en la Caja	59



Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 3 de 61

#### **CONTROL DE CAMBIOS**

Fecha	Realizado por	versión	página	Descripción del cambio

Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 4 de 61

#### Introducción al Modulo de Ventas

El modulo de Ventas de Mr.Comanda permite realizar la gestión y administración propia del punto de ventas de un local, nos entrega la facilidad de llevar el control de las ventas, el manejo de turnos de cajeros, y el manejo propio de los importes recibidos por las ventas efectuadas.

Para su ingreso, en la pantalla de Windows haga doble clic sobre el icono de Mr.Comanda a la aplicación de Ventas.



Mr.Comanda muestra en la pantalla la fecha y hora actual de la PC, si no coincidiera con la real debe informar la anomalía al gerente.



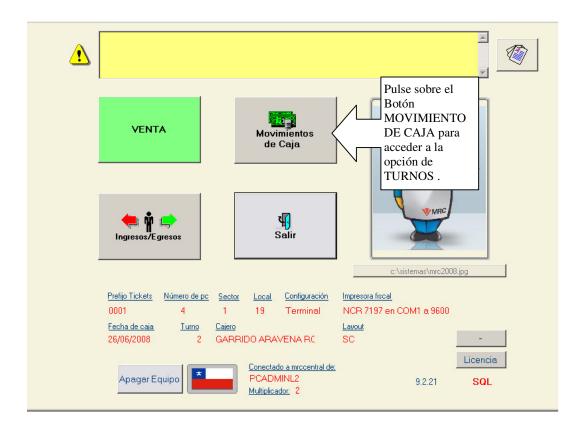
Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 5 de 61

## Abrir o Cerrar Turno de Cajero

Para que un Cajero pueda entrar a la pantalla de Ventas debe ABRIR SU TURNO , esto operación se realiza en la opción TURNOS del menú MOVIMIENTOS DE CAJA .

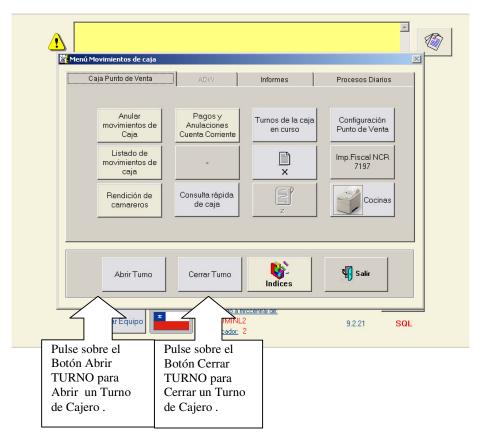
El turno lo puede abrir el Cajero o el Administrador, al igual que cerrarlo , una vez que el Cajero cerro su turno no podrá realizar ninguna actividad dentro del sistema y solo el Administrador puede volver a abrir el Turno de este Cajero .





Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 6 de 61



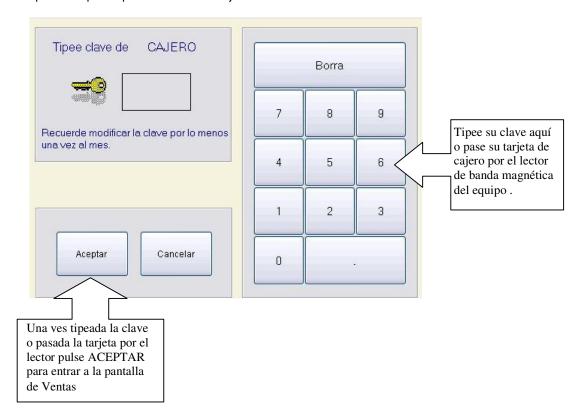
Al pulsar la opción TURNOS Mr.Comanda solicita la clave de cajero, puede tipearla en la calculadora o pasar su tarjeta de cajero por el lector de Banda Magnética del equipo .



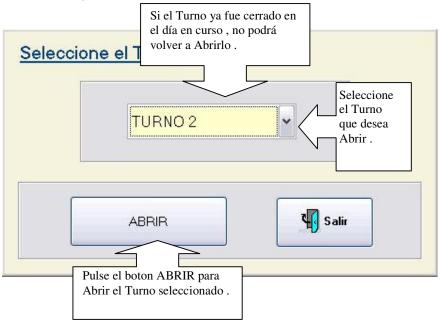
Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 7 de 61

También puede utilizar clave de supervisor o mantenimiento (Administrador) para esta operación , Mr.Comanda considera a estos usuarios de nivel superior y pueden acceder a todas las opciones que requieren clave de Cajero .



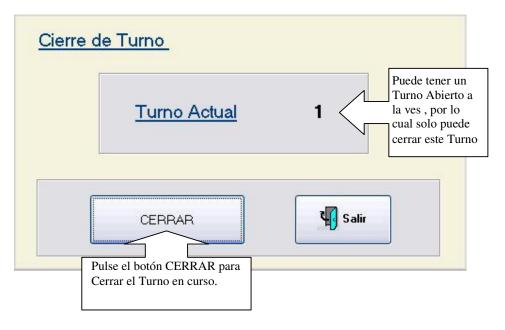
Al Abrir o Cerrar el Turno Mr.Comanda abre el Cajón de Dinero para poner o sacar la plata correspondiente al Cajero .

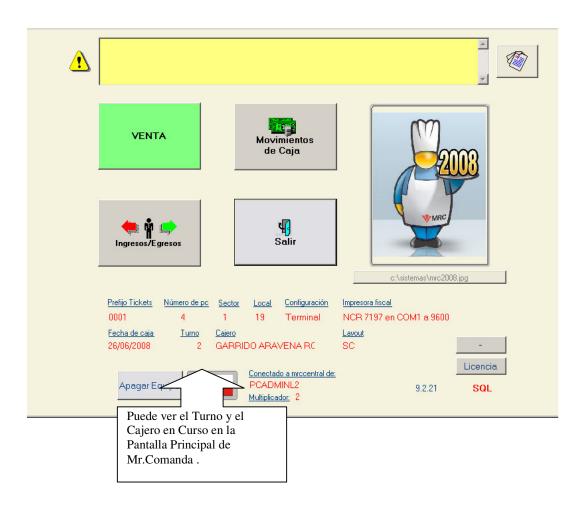




Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 8 de 61

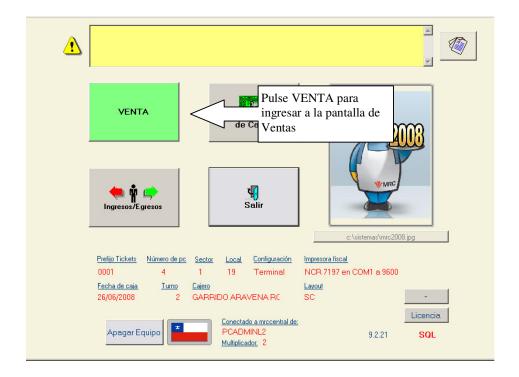




Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 9 de 61

## Ingresar a la opción VENTAS



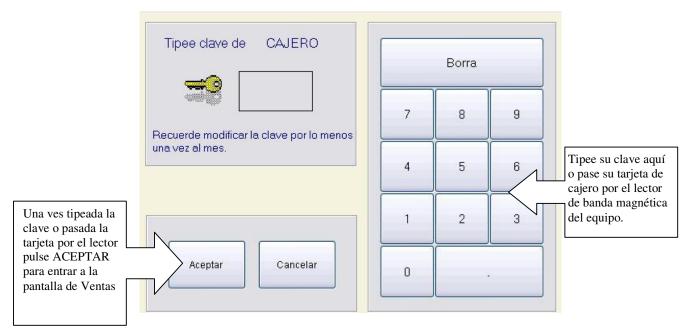
La opción VENTAS permite ingresar a la pantalla de ventas de Mr.Comanda donde se emitirán Boletas.



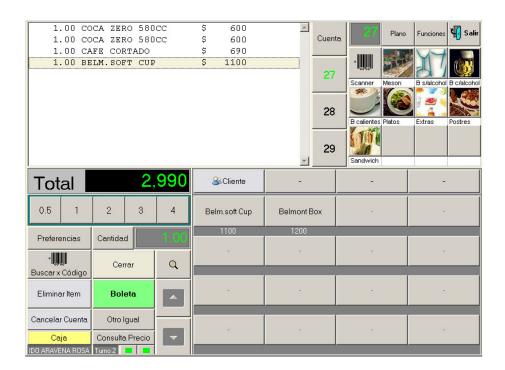
Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 10 de 61

Al pulsar la opción VENTAS Mr.Comanda solicita la clave de cajero , puede tipearla en la calculadora o pasar su tarjeta de cajero por el lector de Banda Magnética del equipo .



Ingresada la clave de cajero y pulsado CORRECTO Mr.Comanda mostrará la pantalla de Ventas.



Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 11 de 61

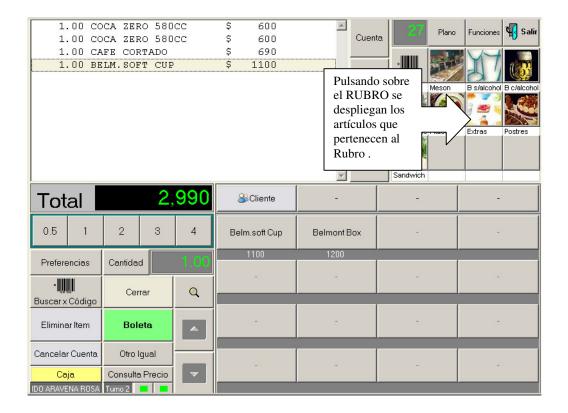
## **Rubros**

Mr.Comanda tiene 12 rubros dentro de los cuales están los Artículos que componen la Lista de Precios , pulsando sobre el rubro se despliega la lista de artículos que lo integran y puede pulsar sobre uno para agregarlo en la cuenta .

En los rubros 2 al 12 se encuentran los artículos que no poseen código de barra y que deben ser ingresados a la cuenta pulsando sobre ellos .

En el rubro 1 (Códigos) se encuentran todos los artículos que si poseen Código de Barra y que pueden ser ingresados a la cuenta al leerlos con el scanner sin necesidad de pulsar sobre ellos

.

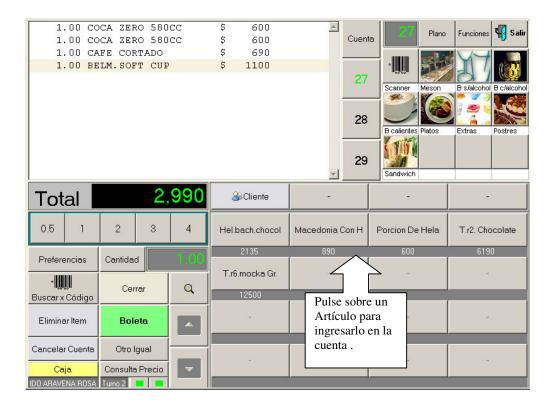


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 12 de 61

## **Artículos**

Cuando pulsa sobre un RUBRO se despliegan todos los Artículos que lo integran , pulsando sobre un Artículo ingresa este en la cuenta .

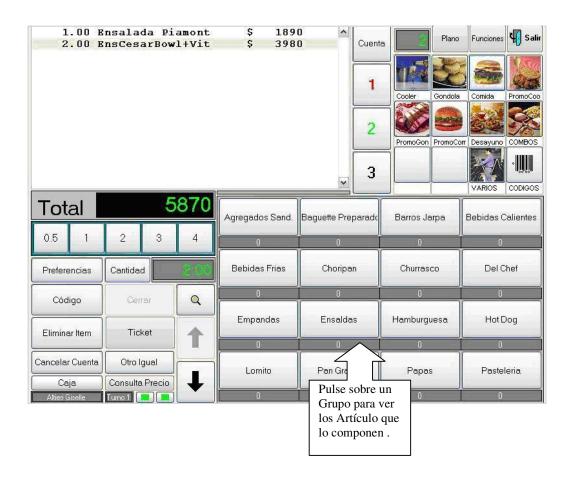


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 13 de 61

## **Grupos**

Hay RUBROS que están formados por GRUPOS , como el caso de GÓNDOLA que esta formado por los GRUPOS: Accesorios , Alfajor , Blue Net , Bombones ... , un GRUPO es una sub agrupación dentro del RUBRO . cada uno de estos GRUPOS esta integrado por Artículos .

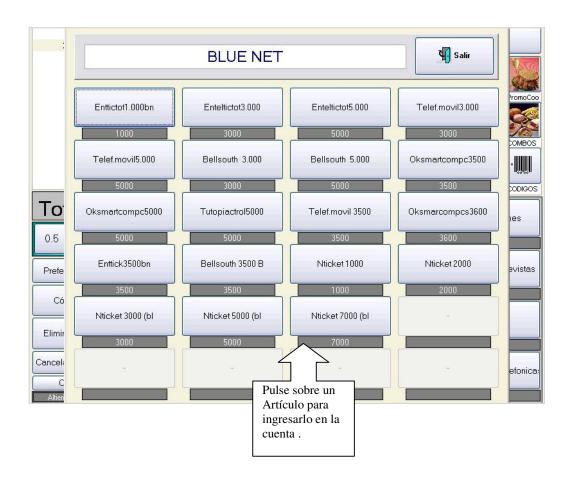




Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 14 de 61

Cuando pulsa sobre un GRUPO se despliegan todos los Artículos que lo integran , pulsando sobre un Artículo ingresa este en la cuenta .

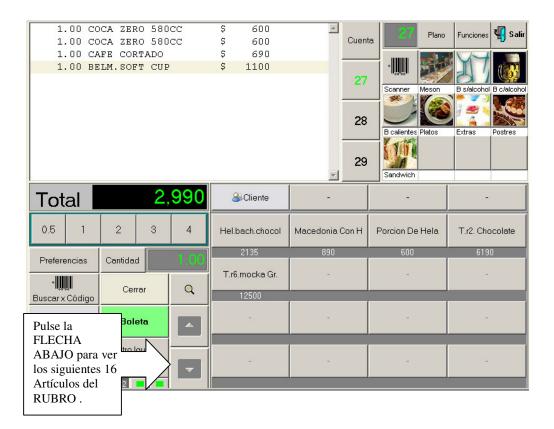




Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 15 de 61

Cuando la cantidad de Artículos en el RUBRO o GRUPO es mayor a 16 se activa la FLECHA ABAJO que le permite pasar a los siguientes 16 Artículos .

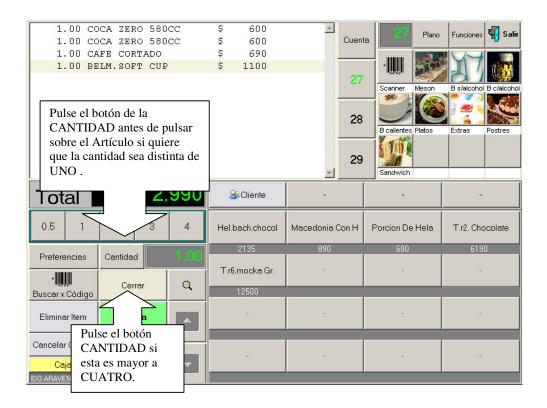


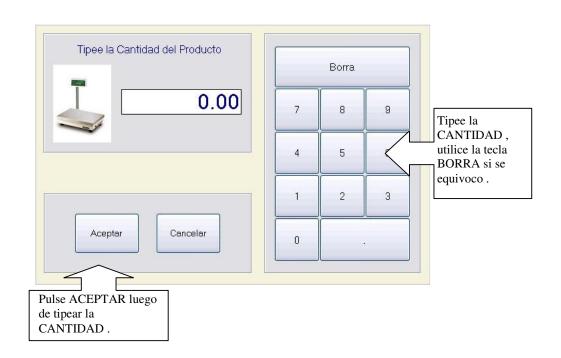


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 16 de 61

Por defecto cuando pulsa un Artículo se carga en la cuenta con cantidad UNO , puede cambiar la cantidad antes de pulsar sobre el .





Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 17 de 61

## Ítem en una Cuenta

A medida que ingresa Artículos a la cuenta puede verlos en el extremo superior izquierdo de la pantalla , y cada ves que agrega un Ítem se actualiza el total en la cuenta .



Manual de Usuario

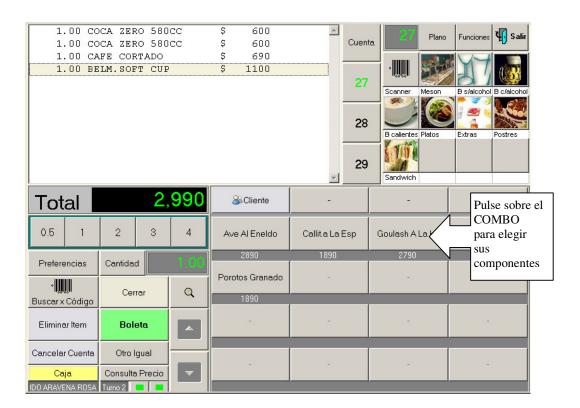
12/08/2010 Revisión 000 Página 18 de 61

#### **Combos Variables**

Mr.Comanda permite trabajar con Combos que tienen una Base Fija ( Producto que da origen al Combo ) y una serie de opciones entre las cuales puede elegir para formar el Combo .

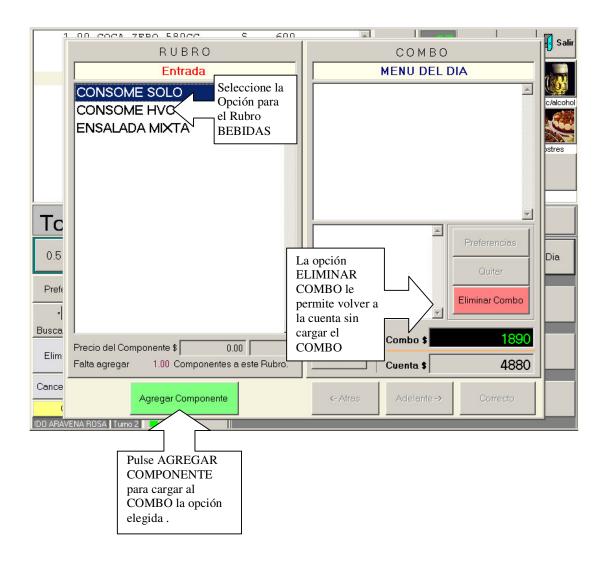
#### Ejemplo: COMBO Churrasco + Bebida

En este el Churrasco es la Base Fija , no puede cambiarse , y esta formado por dos rubros de opciones , el primero Bebidas , debe elegir una de la lista ( Coca Cola , Fanta o Quatro ) y el segundo Papas o Empanadas , debe elegir una u otra , de esta forma el cliente arma el Combo eligiendo de entre las opciones disponibles .



Manual de Usuario

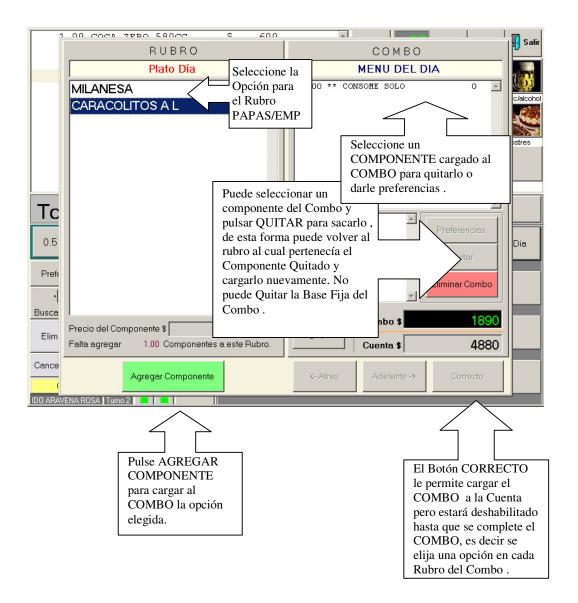
12/08/2010 Revisión 000 Página 19 de 61





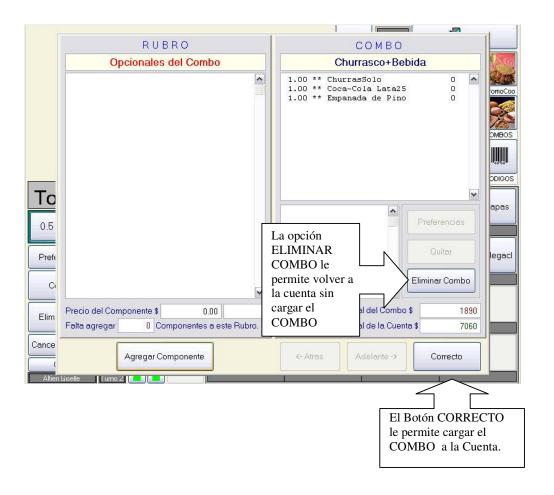
Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 20 de 61



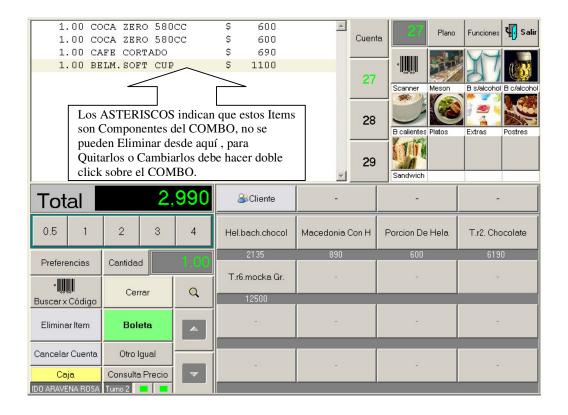
Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 21 de 61



Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 22 de 61



Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 23 de 61

#### **Botones de Funciones**

#### Mediante los botones de Funciones puede realizar las siguientes acciones :

**PREFERENCIAS** Permite incluir detalles sobre la preparación de un producto en la comanda que se emita en la cocina.

**CANTIDAD** Permite poner una cantidad mayor a CUATRO.

**TIPEAR CODIGO** Cuando el Scanner no lee el código de barra por que esta deteriorado, puede utilizar esta opción para cargarlo manualmente .

**LUPA** Cuando no encuentra un Artículo y no tiene código de barras puede buscarlo por descripción a través de esta opción.

**ELIMINAR ITEM** Permite quitar un Item de una cuenta.

ELIMINAR CUENTA Permite eliminar TODOS los Items de una cuenta.

OTRO IGUAL Permite seleccionar un Item en la cuenta y agregar otro igual.

OTROS INGRESOS Permite ingresar dinero en la caja que no proviene de las ventas.

TICKET Emite la ticket de la cuenta activa.

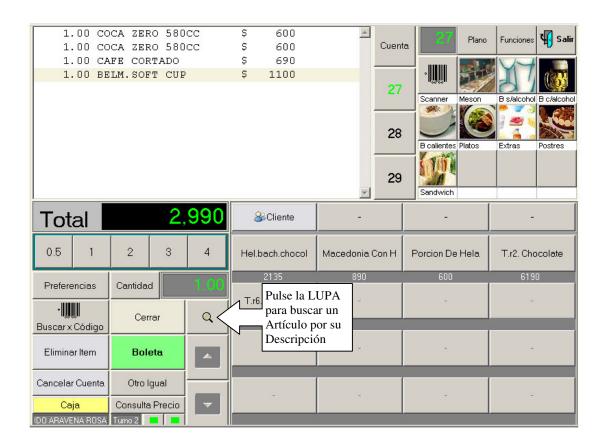


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 24 de 61

## Buscar un Artículo por su Descripción

Pulsando la LUPA puede buscar un Artículo por su Descripción.



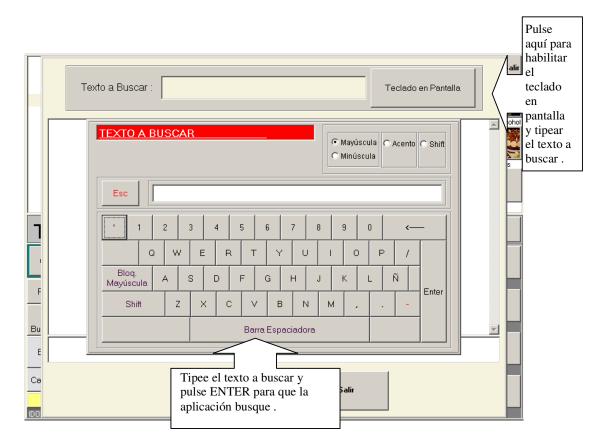


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 25 de 61

Tipee un texto pequeño que este seguro que forma parte de la descripción del Artículo , la aplicación buscara todos los artículos que tienen ese texto en cualquier parte de su descripción ( al principio , al medio , al final ).

Por Ej. Si busca "Coca Cola Lata 350cc" coloque el texto COCA y obtendrá como resultado la lista de todos los artículos que contienen este texto dentro de su descripción y podrá seleccionar el que busca para ingresarlo a la cuenta.

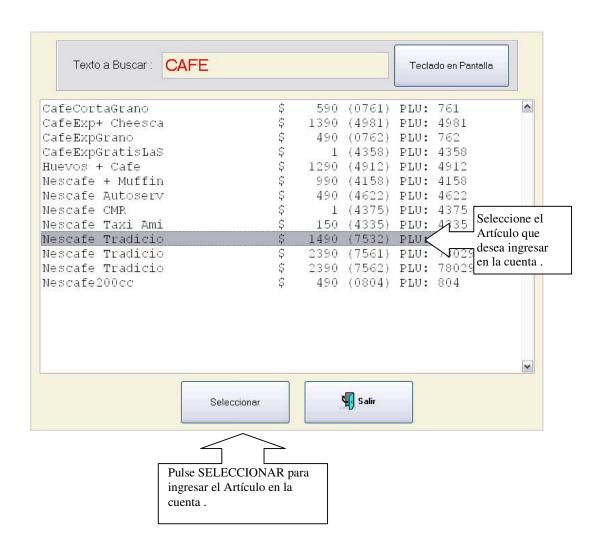




Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 26 de 61

La aplicación muestra la lista de todos los artículos que contienen el texto dentro de su descripción y podrá seleccionar el que busca para ingresarlo a la cuenta.

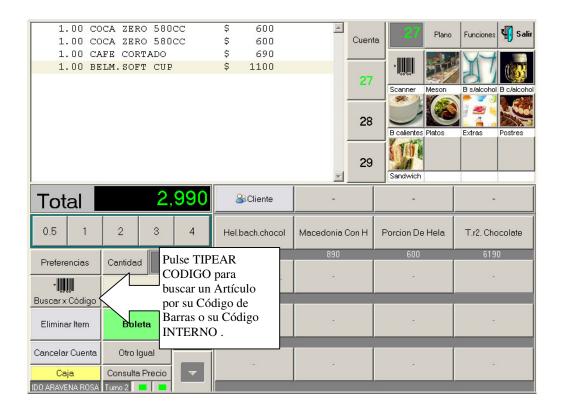


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 27 de 61

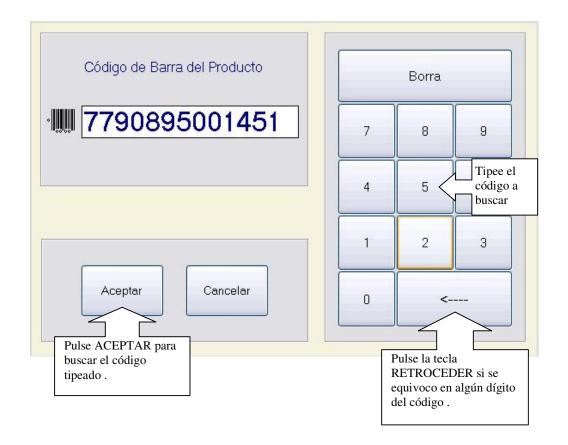
## Buscar un Artículo por su Código

Pulsando el Botón TIPEAR CODIGO puede buscar un Artículo por su Código de Barra , para el caso de que el scanner no lo pueda leer por estar en mal estado la etiqueta . También puede usar esta opción para buscar por el CODIGO INTERNO del Artículo, este Código Interno es de 4 dígitos y se utiliza generalmente para los Artículos de Fast Food.



Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 28 de 61

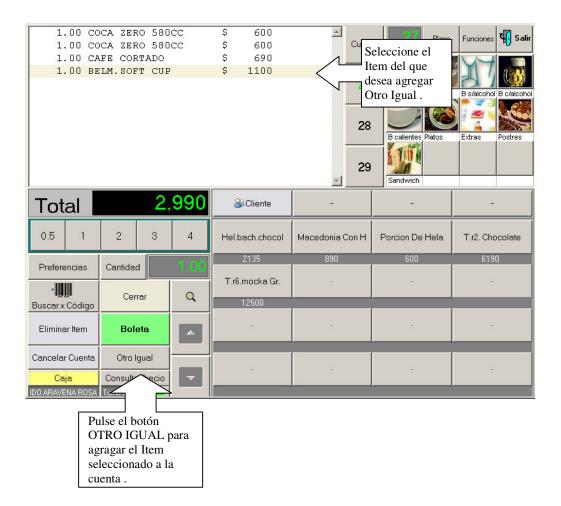


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 29 de 61

## Otro Igual

Puede seleccionar un Item de la cuenta y luego pulsar OTRO IGUAL para ingresar otro Item igual en la cuenta.

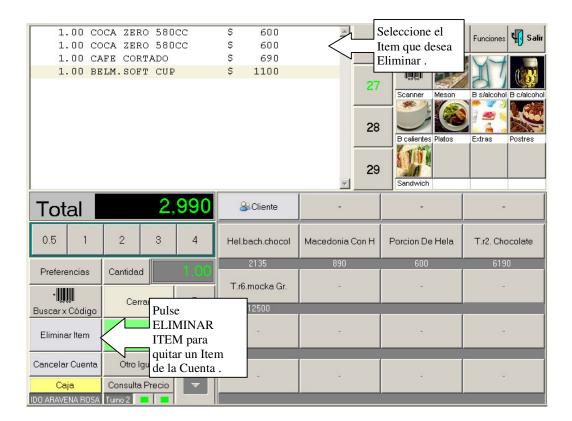


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 30 de 61

#### Eliminar un Item de la Cuenta

Puede seleccionar un Item de la cuenta y luego pulsar ELIMINAR ITEM para quitarlo de la Cuenta

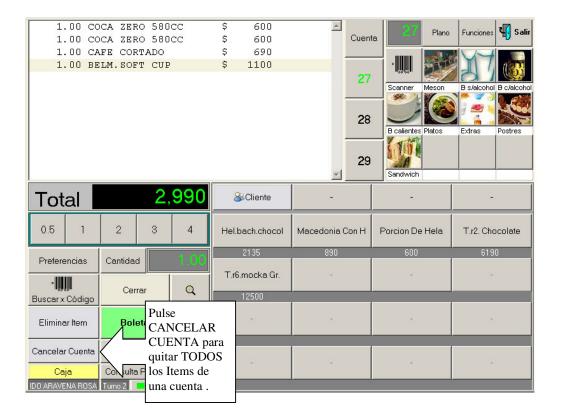


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 31 de 61

#### Eliminar TODOS los Items de la Cuenta

Puede pulsar ELIMINAR CUENTA para quitar TODOS los Items de la Cuenta.

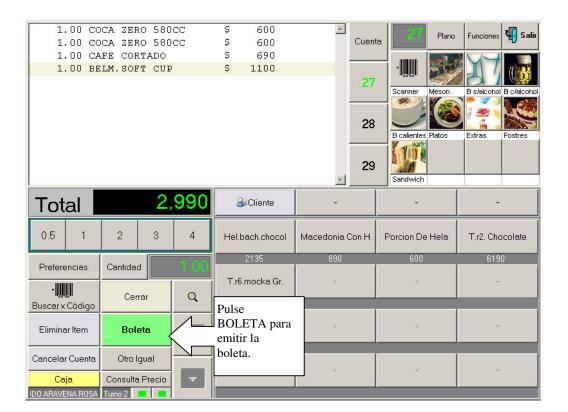


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 32 de 61

#### **Emitir Boleta**

Luego de cargar todos los Ítem en la Cuenta y verificar que están todos los que el cliente llevará, pulse el botón Boleta pasar a la pantalla de Medios de Pago y emitir la Boleta.



Manual de Usuario

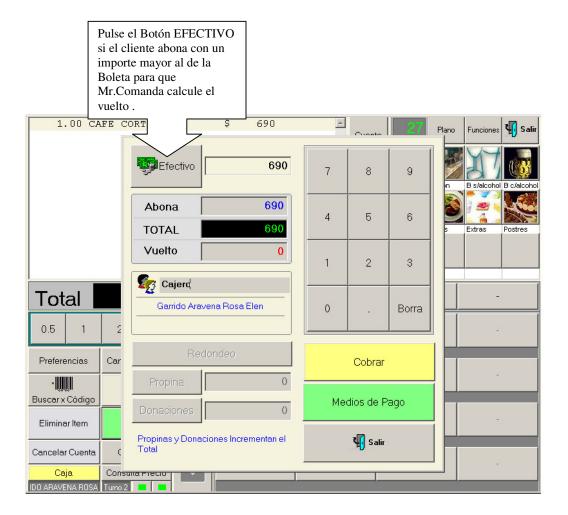
12/08/2010 Revisión 000 Página 33 de 61

## Medios de Pago

Luego de pulsar el botón BOLETA la aplicación preguntará los Medios de Pago con los que se cancela la Boleta .

Si fuera PAGO EXACTO en Efectivo puede pulsar COBRADA para emitir la Boleta directamente .

Si el pago fuera en Efectivo con un importe mayor al de la Boleta pulse el Botón EFECTIVO para cargar el importe de manera que Mr.Comanda calcule el vuelto .



Manual de Usuario

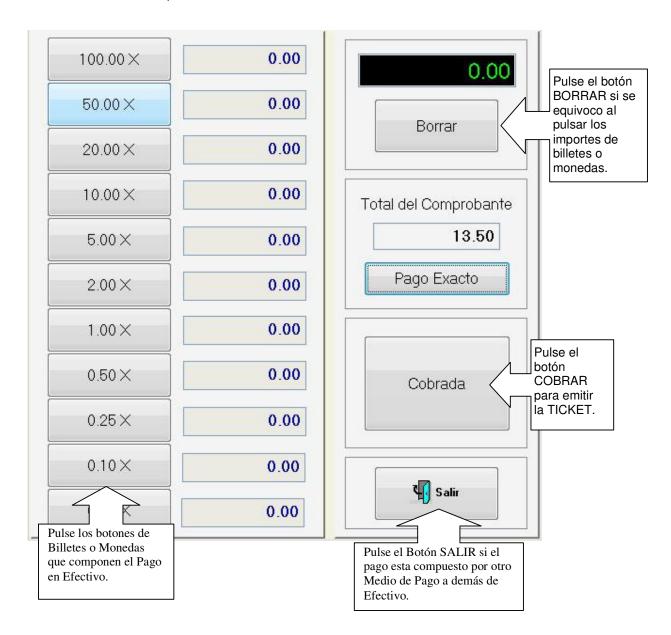
12/08/2010 Revisión 000 Página 34 de 61

## **Pago Efectivo**

Si pulsa el Botón EFECTIVO la aplicación le permitirá indicar el importe con el que abona el cliente pulsando sobre el billete o moneda correspondiente, puede pulsar varias veces sobre el mismo billetes o monedas, o sobre distintos billetes o monedas, el importe resultante se acumula en TOTAL EFECTIVO y es el importe sobre el cual se calculará el vuelto.

Puede pulsar el botón BORRAR si se equivoco al pulsar los importes de billetes o monedas .

Pulse el botón COBRAR para emitir el TECKET.

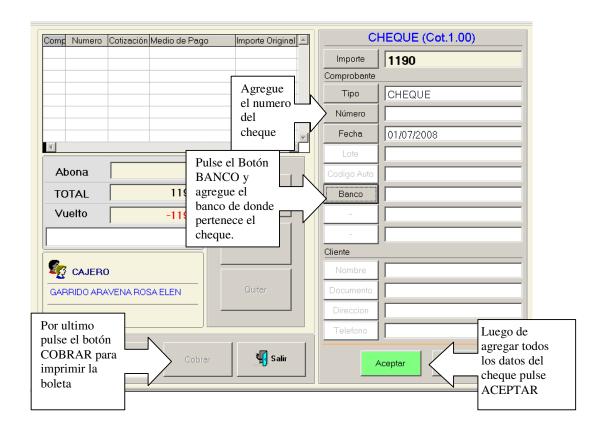


Manual de Usuario

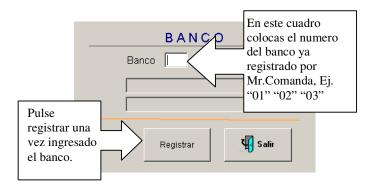
12/08/2010 Revisión 000 Página 35 de 61

## **Pago Cheque**

Si el pago fuera en CHEQUE pulse Medios de Pago y seleccione la opción cheque, luego agregar el numero de cheque y el banco de donde pertenece el cheque.



Esta ventana aparecerá una vez pulsado el botón BANCOS, donde va agregar el banco de donde pertenece el cheque.



Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 36 de 61

## Salir de la pantalla de Ventas

Pulse el Botón SALIR para abandonar la pantalla de VENTAS y salir al menú principal de Mr.Comanda.

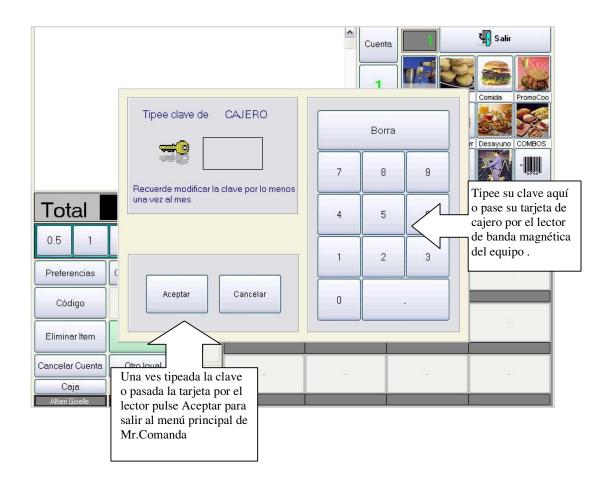




Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 37 de 61

Al pulsar el Botón SALIR Mr.Comanda solicita la clave de cajero , puede tipearla en la calculadora o pasar su tarjeta de cajero por el lector de Banda Magnética del equipo .



Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 38 de 61

# **CAPITULO II**

Funcionalidad Básica PC Administrador

Manual de Usuario

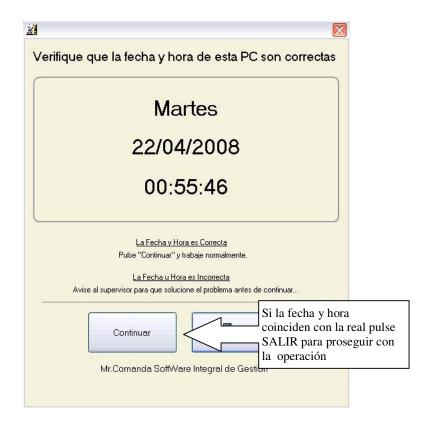
12/08/2010 Revisión 000 Página 39 de 61

# Ingresar a Mr.Comanda Ventas

En la pantalla de Windows haga doble clic sobre el icono de Mr.Comanda para ingresar a la aplicación de ventas .



Mr.Comanda muestra en la pantalla la fecha y hora actual de la PC , si no coincidiera con la real debe salir de Mr.Comanda y cambiar la hora en Windows .

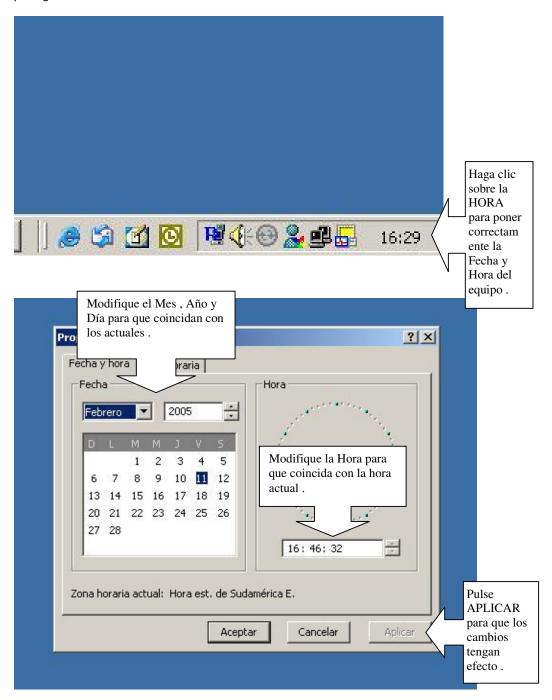


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 40 de 61

## Cambiar la fecha y hora en Windows

Para cambiar la fecha y hora de Windows debe hacer clic sobre la hora que esta en la barra de tareas abajo a la derecha de la pantalla , modificarla para que quede correcta y pulsar aplicar para guardar los cambios .



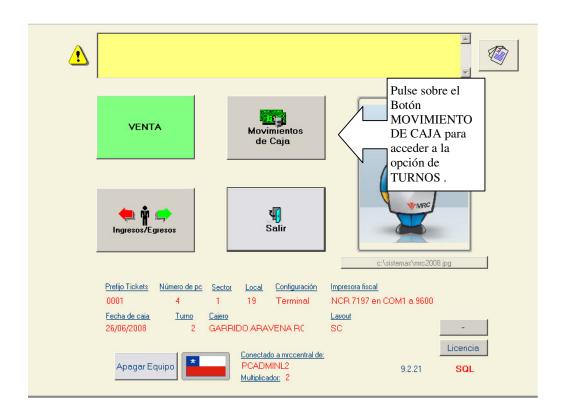
Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 41 de 61

# Abrir o Cerrar Turno de Cajero

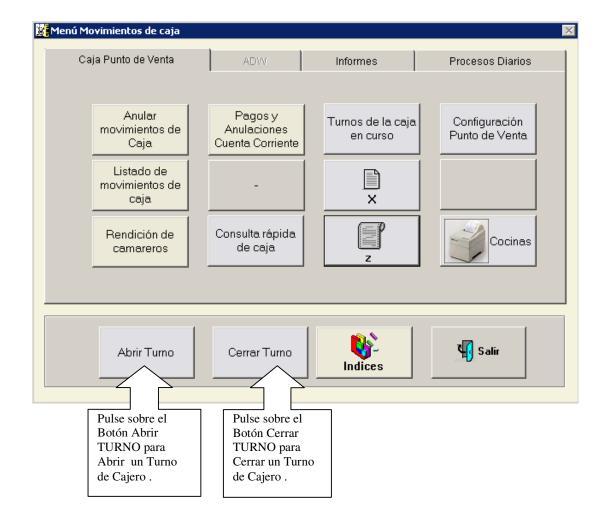
Para que un Cajero pueda entrar a la pantalla de Ventas debe ABRIR SU TURNO , esto operación se realiza en la opción TURNOS del menú MOVIMIENTOS DE CAJA .

El turno lo puede abrir el Cajero o el Administrador , al igual que cerrarlo , una vez que el Cajero cerro su turno no podrá realizar ninguna actividad dentro del sistema y solo el Administrador puede volver a abrir el Turno de este Cajero .



Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 42 de 61



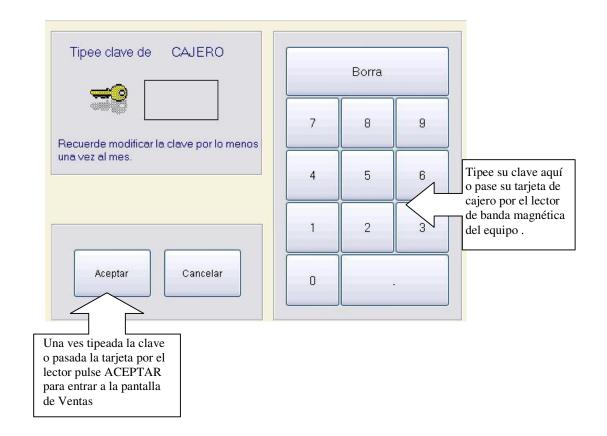


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 43 de 61

Al pulsar la opción TURNOS Mr.Comanda solicita la clave de cajero , puede tipearla en la calculadora o pasar su tarjeta de cajero por el lector de Banda Magnética del equipo .

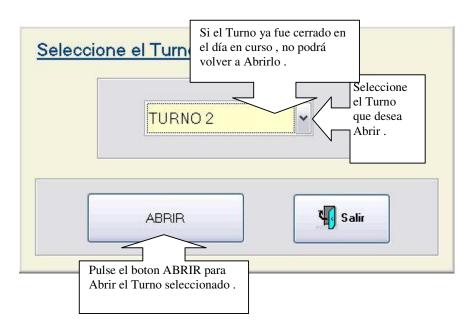
También puede utilizar clave de supervisor o mantenimiento ( Administrador ) para esta operación , Mr.Comanda considera a estos usuarios de nivel superior y pueden acceder a todas las opciones que requieren clave de Cajero .

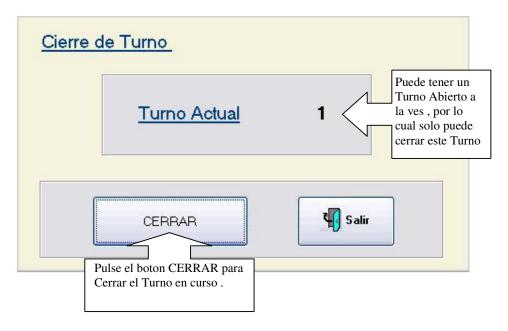


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 44 de 61

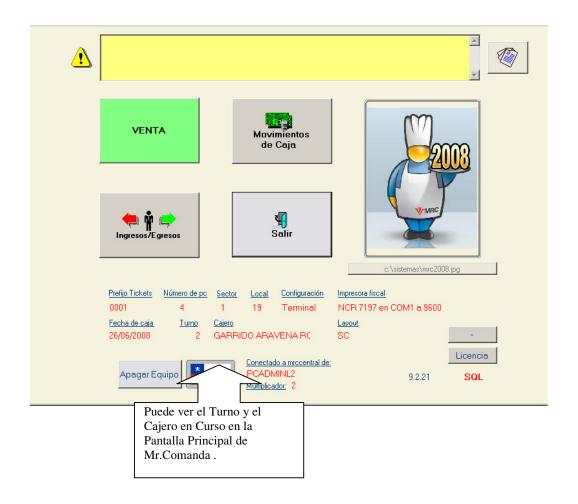
Al Abrir o Cerrar el Turno Mr.Comanda abre el Cajón de Dinero para poner o sacar la plata correspondiente al Cajero .





Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 45 de 61

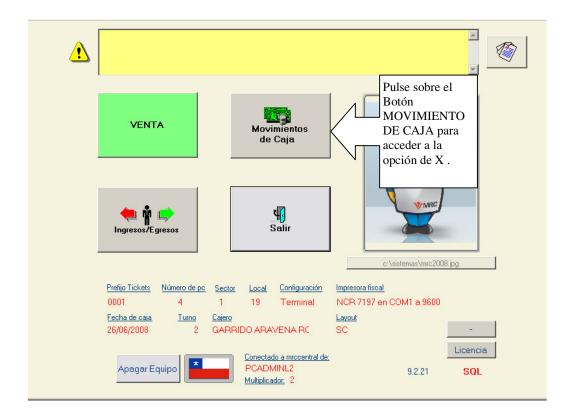


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 46 de 61

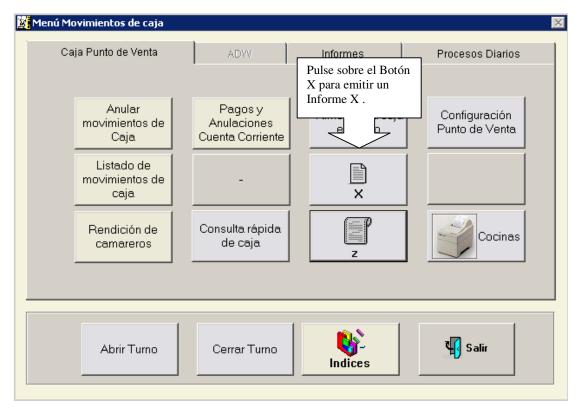
### Emisión de X

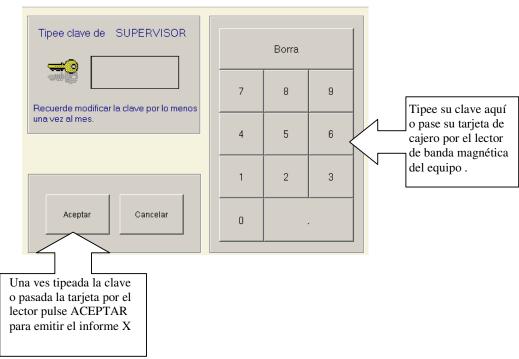
La X puede ser emitida por el Administrador en cualquier momento del día cuantas veces sea necesario , no produce ninguna modificación en los totales ni cierre alguno , pero si incrementa el numerador de X emitidas y luego debe explicarse el motivo de la emisión de cada X .



Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 47 de 61

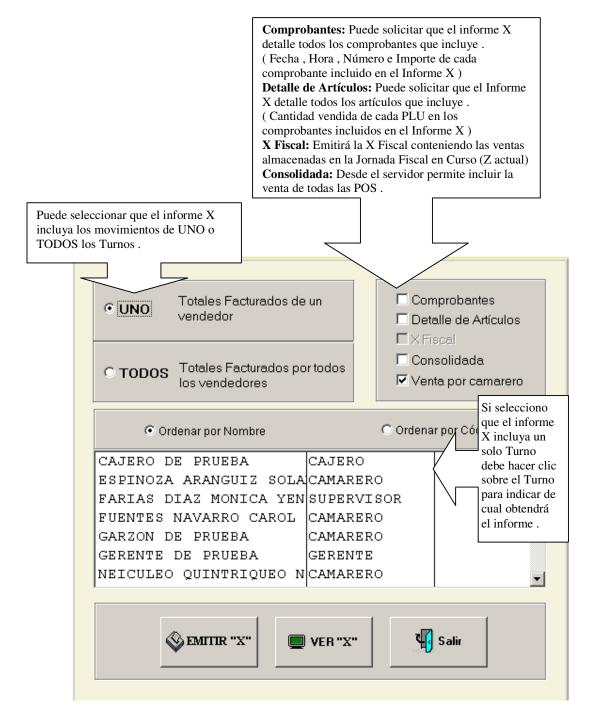






Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 48 de 61

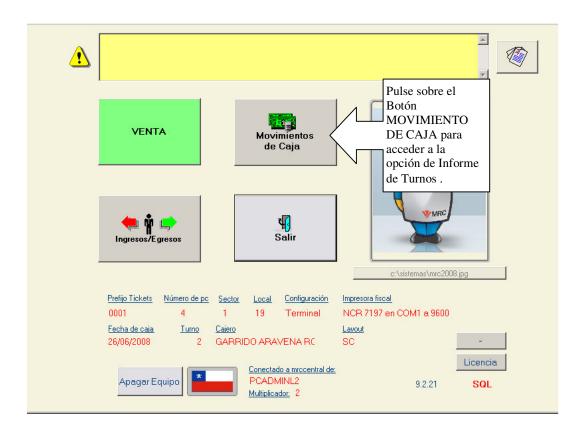


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 49 de 61

### **Emisión del Informe de Turnos**

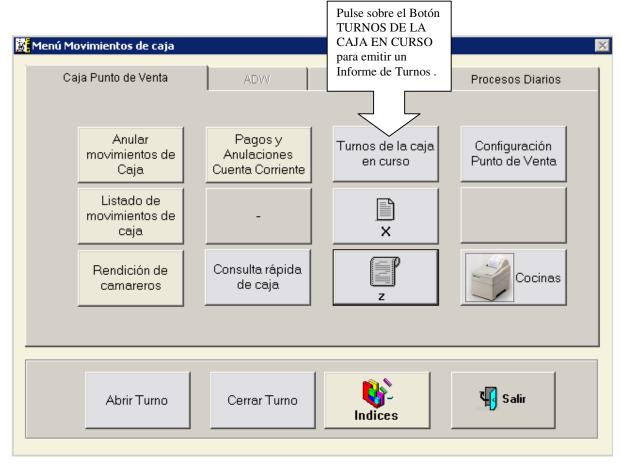
El Informe de Turnos puede ser emitido por el Administrador en cualquier momento del día cuantas veces sea necesario , no produce ninguna modificación en los totales ni cierre alguno , pero si incrementa el numerador de Informes de Turnos emitidos y luego debe explicarse el motivo de la emisión .

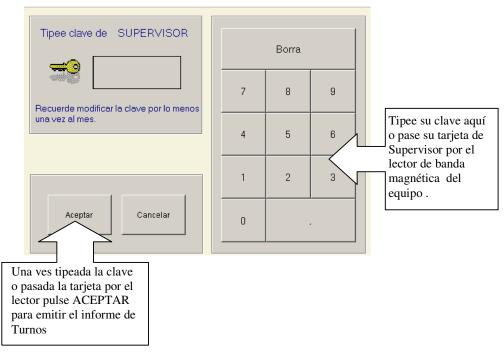




Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 50 de 61

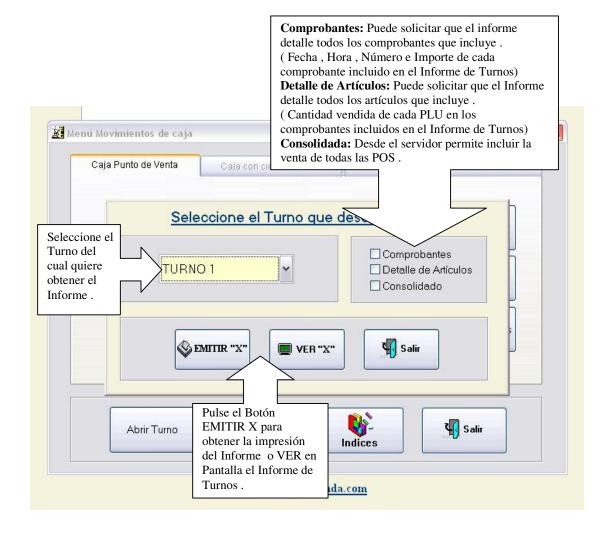






Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 51 de 61





Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 52 de 61

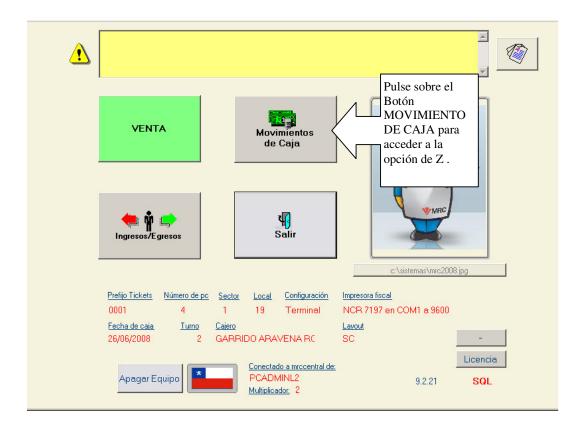
### Emisión de Z

La Z produce el cierre de día y pone a cero el sistema , cierra todos los turnos y deja el sistema listo para comenzar un nuevo día .

Mr.Comanda emitirá primero la Z Fiscal que corresponde a los totales acumulados en la memoria fiscal de la impresora fiscal y luego la Z de Mr.Comanda que incluye los totales acumulados en el Disco Duro de la POS por Mr.Comanda .

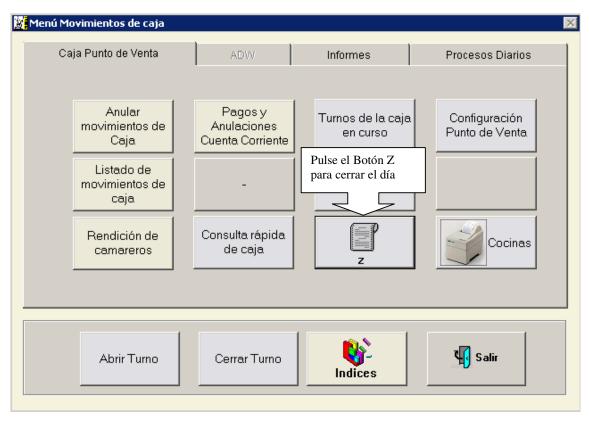
#### El Administrador debe verificar que :

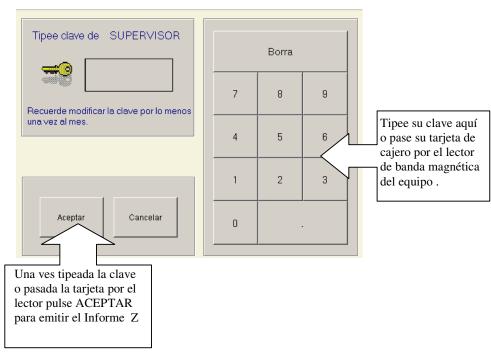
- Los Ingresos por Ventas de la Z Fiscal y de la Z de Mr.Comanda sean IGUALES, de igual forma la distribución por medios de pago de ambas Z, si existiera alguna diferencia debe notificarlo antes de generar la Interfase MicroPOS.
- 2. El Número de Z de Mr.Comanda sea correlativo con el de la Z emitida el día anterior, esto para tener la seguridad de que no se emitió una Z intermedia.



Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 53 de 61





Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 54 de 61



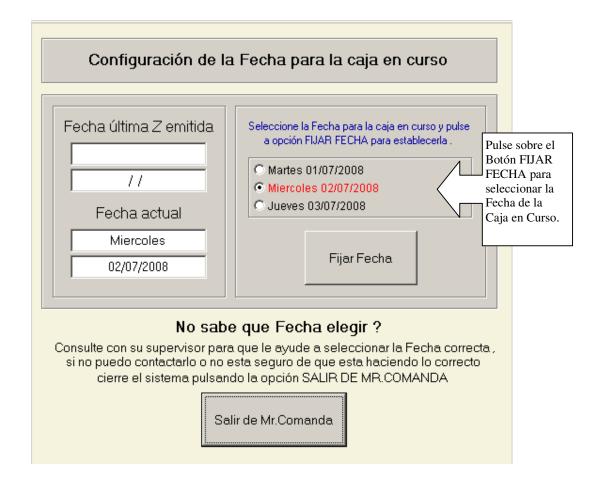
Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 55 de 61

# Fijar Fecha para la Caja en Curso

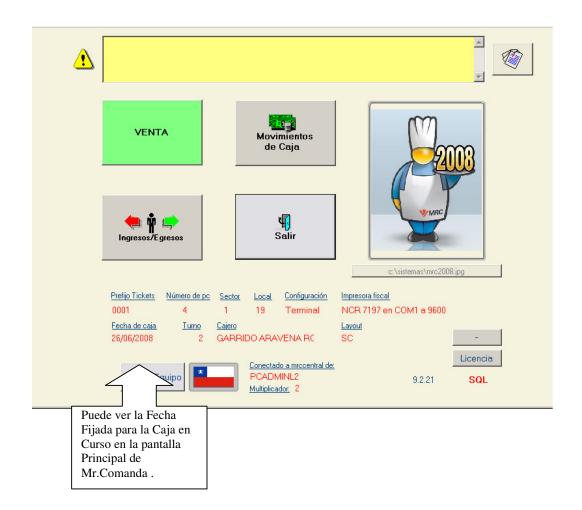
Al terminar de emitir el informe Z Mr.Comanda se cierre y queda en la pantalla de Windows.

Cuando entra nuevamente al sistema Mr.Comanda solicita que se FIJE LA FECHA para la caja en curso , esto significa que este POS utilizara esta fecha hasta que se emita la Z.



Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 56 de 61

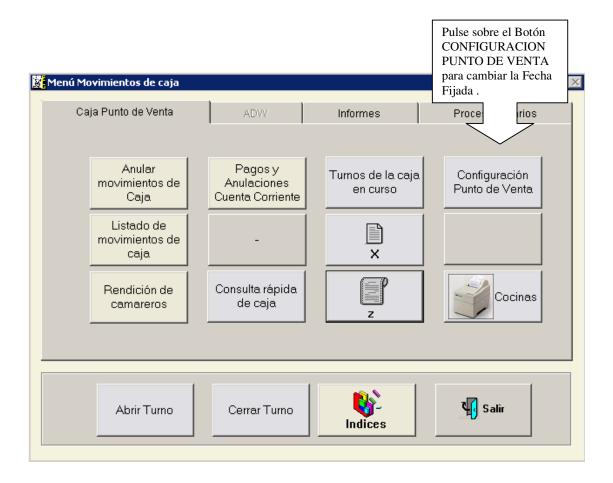




Manual de Usuario

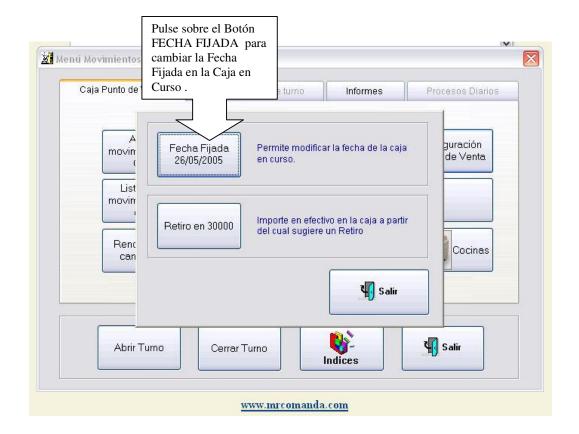
12/08/2010 Revisión 000 Página 57 de 61

Si la fecha Fijada no es la correcta puede cambiarla entrando al Menú Movimientos de Caja , pulsando sobre la opción CONFIGURACION PUNTO DE VENTA.



Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 58 de 61

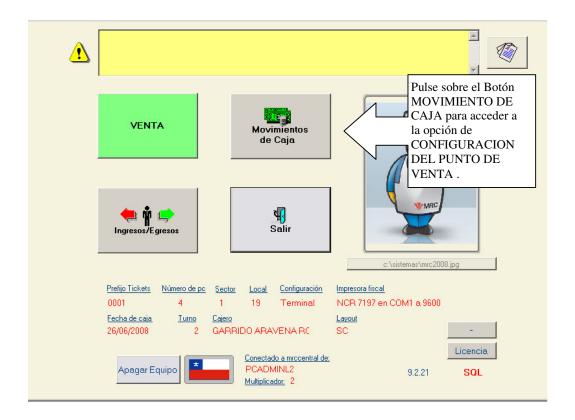


Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 59 de 61

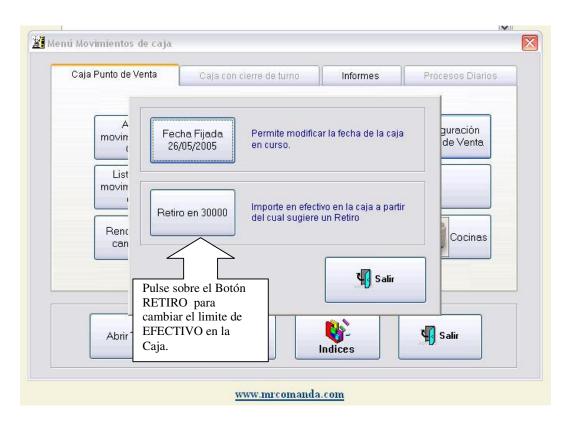
# Configuración del Limite de Efectivo en la Caja

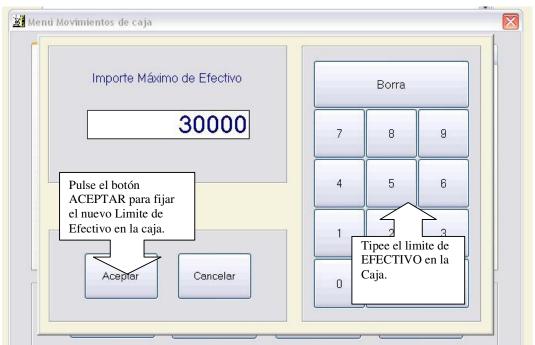
Puede configurar el Limite de Efectivo que Mr.Comanda admite en la Caja , cuando se supera este importe sugiere al Cajero realizar un RETIRO de Efectivo para bajar la cantidad de Efectivo en la caja y minimizar el perjuicio ante un robo .



Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 60 de 61







Manual de Usuario

12/08/2010 Revisión 000 Página 61 de 61